CRÉER ET ANIMER DES RÉSEAUX EN ARTS PLASTIQUES

Bassin d'Éducation et de Formation
Rouen droite / Barentin

RÉALITÉ / FICTION

Natacha PETIT / Lucien FÉLICIANNE

natacha-cecile.petit@orange.fr ou natacha-cecile.petit@ac-rouen.fr
lucien-lambert.felicianne@ac-rouen.fr

Sommaire

Introduction			3
Définition			4
Pistes pédagogiques			
Corps	{	Ressemblance, vraisemblance, dissemblance	10
		Déformation, exagération, distorsion	12
		Mutation, hybride, chimère	14
Lieu	{	Cadrage, montage, point de vue	18
		Intervention, détournement, réappropriation	20
		Caprice, folie, utopie	22
Objet	{	Référent, écart	26
		Rhétorique : allégorie, métonymie, métaphore	28
		Transparence et opacité	30
Image	{	Unique, multiple, séquentielle, sérielle	34
		Télé, publicité, propagande	36
		Absence, prégnance, virtuel	38
Récit	{	Narration	42
		Montage, découpage, ellipse	44
		Histoire, mythe, pouvoir	46
Propositions de sollicitations			48
Coin des curieux			49
Cahier des charges pour le catalogue			52
Bibliographie			53

Couverture : Matthew BARNEY, Cremaster 4, 1994.

Introduction

Images, œuvre et fiction / image, œuvre et réalité

Selon les nouveaux programmes d'arts plastiques, *« les élèves de cinquième et de quatrième se familiarisent avec les images et leur diversité. Ils élaborent matériellement des images, découvrent les modalités de leur réception et de leur diffusion. Ils poursuivent à cette occasion l'étude des dispositifs et des codes de représentation, des valeurs expressives des composantes matérielles et plastiques des images, de la lumière et de la couleur. »*

Le programme de cinquième ***Images, œuvre et fiction*** s'organise selon trois entrées où interagissent la pratique artistique et les connaissances culturelles :

- **La construction, la transformation des images, les interventions :** recouvrement, gommage, déchirure, les opérations relatives au cadrage, au montage, au point de vue, à l'hétérogénéité et à la cohérence.
- **L'image et son référent :** cette entrée permet d'explorer le sens produit par la déformation, l'exagération, la distorsion et d'ouvrir sur les questions de ressemblance et de la vraisemblance, de la citation, de l'interprétation.
- **Les images dans la culture artistique :** cette entrée aborde la question du statut de l'image, interroge ses significations, les symboles auxquelles elle se réfère, ses relations avec les mythologies.

Le programme de quatrième ***Images, œuvre et réalité***, s'organise selon quatre entrées :

- **La nature et les modalités de production des images** : cette entrée permet d'interroger les relations entre la nature de l'image, les moyens de production, le geste et le support.
- **Les images et leurs relations au réel :** cette entrée s'ouvre au dialogue entre l'image et son référent qui est source d'expressions poétiques, symboliques, métaphoriques, allégoriques ; elle met en regard la matérialité et la virtualité.
- **Les images et leur relation au temps et à l'espace :** cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme. Elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'œuvre dans la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo.
- **Les images dans la culture artistique :** il s'agit d'aborder la question des supports et des lieux de diffusion des images artistiques ; de comprendre la place de l'art, acteur et témoin de son temps ; d'interroger les relations entre les images et les pouvoirs.

Ce dossier pédagogique propose des pistes de réflexion autour de ces deux axes des programmes, accompagnées de références artistiques, de citations, de propositions de sollicitations, de liens, afin que les professeurs se saisissent librement de ces apports pédagogiques dans l'objectif d'échanger leurs pratiques d'enseignement. Le projet fédérateur prendra forme par l'échange d'itinéraires pédagogiques lors de réunions, par le biais du site académique ou d'un support papier (plaquette, catalogue, cartes, …).
Nous amènerons ainsi nos élèves à s'interroger sur ces questions au programme en favorisant des pratiques diversifiées. Amenons nos élèves à problématiser un concept, élaborer leurs projets et trouver des outils plastiques tels que la photographie, la vidéo ou le collage.

Définitions

→ *Le Robert, dictionnaire alphabétique et analogique de la langue française*.

Image, nom fém.

- Reproduction inversée qu'une surface polie donne d'un objet qui s'y réfléchit. V. **Reflet.** *Cristal qui reflète une image. Renvoyer une image. Image dans une glace, dans une eau calme. Narcisse amoureux de son image. Image claire, nette, trouble.* Opt. « Ensemble des points (réels ou virtuels) où vont converger, après dans un passage dans un système optique, les rayons lumineux issus des divers points d'un corps donné, choisi comme objet ». *Projection d'images réelles et renversées sur l'écran d'une chambre noire. Calquer une image à la chambre claire. Image virtuelle,* vue en des points d'où les rayons lumineux semblent venir vers l'observateur. *Image au miroir,* telle qu'elle est vue dans un miroir plan. *Image déformée,* V Anamorphose, *image illusoire* V. **Mirage**. Photogr. **Cliché, épreuve**. *Image brouillée, nette. Image radiologique, radioscopique.* Cinéma. *Images d'un film.* V. **Photogramme.** *Enregistrement des images sur la pellicule. Transmission à distance des images.* V. **Télévision.**

- Représentation d'un objet par les arts graphiques ou plastiques. (V. **Chromo, dessin, effigie, figure, peinture, portrait, sculpture**), les procédés d'enregistrement photographique (V. **Daguerréotype, instantané, photographie**). *Image dessinée, gravée, moulée,… Image fidèle, ressemblante… Image approximative, floue, grossière… Image grotesque.* V. **Caricature.** *Images funéraires. Médaille frappée à l'image, à l'effigie d'un souverain. Envouter à l'aide d'images de cire. Science, description des images.* V. **Iconographie.** *Personnage popularisé par l'image. Chérir, contempler l'image d'une personne aimée. C'est la dernière image que l'on a prise de lui.* V. **Photo.** *Chasseur d'images.* Antiq. Rom. *Droit d'images,* privilège accordé aux nobles d'exposer dans leur atrium les images de leurs ancêtres ayant exercé des magistratures curules. Petite estampe, reproduisant des sujets religieux ou profanes. *Images pieuses*, *saintes*. *Image porte bonheur* V. **Talisman**. *Image de première communion*. *Bible en images*. *Album, livre d'images*. *Images qui illustrent un texte*. V **Gravure**, **Illustration**. *Images en noir, image en couleurs. Images d'Épinal*. *Collection, commerce d'images*. V. **Imagerie.** *Marchand d'images*. V. **Imagier**, *accrocher des images au mur*. V. **Gravure**. *Image de chevet*. *Enfant qui s'amuse à colorier, décalquer* V. **Décalcomanie**, *découper, regarder des images. Récompenser un enfant par une image*._ Loc. fam. *Un enfant sage come une image*, *calme, posé*. _ *Cela fait image d'Épinal*, se dit d'un tableau aux tons criards, qui hurlent.

- *Fig.* Se dit de l'aspect particulier sous lequel une chose apparaît. V. **Apparence, face, figure**, **manifestation, visage**. *Dans cette bataille une nouvelle image de la guerre lui apparaît. Il ne connaissait pas cette image de Paris nocturne.*

- *Fig*. Ce qui est la reproduction exacte ou la représentation analogique d'un être, d'une chose. V. **Portrait, reflet, réplique**. *Cet enfant est l'image de son père*. *La peinture hollandaise, image fidèle, complète de la Hollande. Image approchante, frappante, parfaite*, *véridique*. *À l'image de… Être fait à l'image de…* V. **Modèle.** *Dieu créa l'homme à son image.* V. **Ressemblance.** *Régler sa conduite à l'image de quelqu'un.* V. **Exemple, Imiter.**

→ Larousse.fr

Réel, **réelle**, adj. (latin médiéval *realis,* du latin classique *res,* chose)

- Qui existe ou a existé effectivement : *Le héros de ce roman est un personnage réel.*
- Qui est conforme à ce qu'il doit être ou prétend être : *Je crois que sa peine était réelle.*
- Qui n'est pas douteux, peut être visiblement constaté : *Constater une réelle amélioration de la situation*.
- (Droit) Qui porte sur une chose, par opposition à personnel *(droit réel, action réelle, par exemple)*.
- (Informatique) Relatif à une variable pouvant prendre dans un programme des valeurs numériques non entières.
- (Mathématiques) Se dit en géométrie analytique d'un ensemble dont tous les points ont pour coordonnées des nombres réels.

Réalité, nom fém. (latin médiéval *realitas,* du latin classique *realis,* de *res,* chose)

- Caractère de ce qui est réel, de ce qui existe effectivement : *Douter de la réalité d'un fait.*
- Ce qui est réel, ce qui existe en fait, par opposition à ce qui est imaginé, rêvé, fictif : *La réalité dépasse la fiction.*
- Vie réelle, telle qu'elle est, par opposition aux désirs, aux illusions : *Regarder la réalité en face.*
- Chose réelle, fait réel : *Être confronté à de dures réalités.*

Fiction, nom fém. (latin *fictio, -onis,* de *fictus,* imaginé)

- Création de l'imagination ; ce qui est du domaine de l'imaginaire, de l'irréel : *Vivre dans la fiction.*
- Ce qui n'a qu'une valeur, qu'une réalité de convention : *L'égalité devant l'impôt est souvent une fiction*.
- S'emploie comme apposition, avec ou sans trait d'union, pour désigner une activité, un domaine qui ressort de la pure imagination : *Politique-fiction.*

→ Fabrice WATEAU, *Comment savoir si c'est de l'art ou pas ?* Paris, Belin, 2000.
→ Robert ATKINS, *Petit lexique de l'art contemporain*, Abbeville Press, 1998.

Anamorphose : C'est une image volontairement déformée de manière à ce quelle ne soit comprise que lorsqu'on la regarde sous un angle particulier ou à l'aide d'un miroir.

Appropriation : Dans les années 1960, « l'appropriation » désignait l'activité fondamentale du Nouveau Réalisme tel que le définissait Pierre Restany : *« Le geste d'appropriation est l'agent absolu de la métamorphose, le catalyseur de la révolution du regard »*. Cette acceptation vaut également pour la variante américaine du Nouveau Réalisme : le Néo-Dada. À la fin des années 1970, le terme a resurgi dans un autre contexte, à propos des nouvelles formes de critique de la représentation que constituent le simulationnisme et le néo-géo. Désormais, l'appropriation va de pair avec l'art de la citation.

Cadavre exquis : Inventé par les surréalistes, cette expérience consiste à écrire ou à dessiner à plusieurs sur un même support. Chacun leur tour, les protagonistes écrivent ou dessinent sans savoir ce qui a été réalisé auparavant.

Citation : Dans une œuvre plastique, une citation est une référence directe à une autre œuvre, dans sa totalité ou en partie.

Figuratif : Se dit des arts qui représentent tout sujet reconnaissable comme la peinture d'un objet, d'un paysage…

Figuration : Tendance artistique qui consiste à figurer, à représenter le réel (monde sensible) de manière plus ou moins réaliste. Lorsqu'une peinture ou une sculpture n'est pas figurative, qu'elle ne représente rien d'identifiable, de reconnaissable, on dit qu'elle est non-figurative.

Figure : Ce mot a plusieurs sens. Il désigne le visage d'un homme, d'une femme ou d'un enfant. On parle par exemple de figure humaine. C'est également la représentation de quelque chose ou quelqu'un, ou simplement sa forme extérieure. C'est aussi un dessin utilisé en géométrie pour étudier l'espace et les formes.

Hyperréalisme : L'Hyperréalisme se situe au-delà des capacités visuelles de l'œil et, pour cela, recourt à la photographie. D'où son autre nom de photoréalisme, plus couramment utilisé outre-Atlantique. Il nous propose une vision photographique du réel. Ainsi, lorsque Robert Bechtle peint un portrait de famille devant une voiture de la fin des années 1950, il se préoccupe moins de l'évocation nostalgique d'un certain mode de vie banlieusard que de restituer l'effet d'aplatissement de l'espace produit par l'appareil photo. Pour les peintres hyperréalistes, le sujet n'est jamais qu'un prétexte. Ce qui les intéresse vraiment, c'est l'aspect photographique de la chose représentée. Ils peignent d'après des photographies projetées directement sur la toile. Pourtant chacun adopte un registre iconographique précis. Richard Estes se spécialise dans les reflets des vitrines. Audrey Flack photographie des natures mortes symboliques observées par en dessous. Le regard reste une objectivité glacée.

Image : L'image est une représentation de quelque chose ou de quelqu'un par un procédé manuel (le crayon, la peinture, etc.) ou mécanique (l'appareil photographique, vidéo …). C'est aussi une représentation imprimée où ce qui est reproduit ou imité évoque quelque chose ou quelqu'un. On distingue deux grandes familles d'images : l'image fixe et l'image animée ou mobile. L'image virtuelle est une image qui n'a pas d'existence propre, issue d'une projection lumineuse ou d'un reflet. L'image numérique est une image scannée, stockée, diffusée ou imprimée par un ordinateur. L'image de synthèse est une image numérique qui est totalement créée par des calculs informatiques.

Mythologies personnelles : Tendance de l'art narratif, dont le nom s'inspire du titre « Mythologies quotidiennes » donné par Gérard Gassiot-Talabot à une importante exposition qu'il avait organisé au Musée d'art moderne de la ville de Paris. Les mythologies personnelles revêtent souvent l'aspect d'enquêtes minutieuses, d'accumulations de documents, de traces et objets permettant de reconstituer un passé, un évènement, une mémoire.

Narration : C'est l'aptitude de certaines œuvres, le plus souvent des peintures, à raconter une histoire. On peut observer cet effet narratif dans la peinture d'histoire (qui relate des faits historiques, mythologiques ou religieux) ou des scènes de genre, par exemple.

Non-figuratif : L'art non figuratif ne représente rien que l'on puisse reconnaître, contrairement aux représentations de la réalité. On emploie également le mot abstrait. L'art abstrait (ou abstraction) est une forme d'expression artistique au même titre que l'art figuratif. Il apparaît au début du XX^{e} siècle avec l'art moderne, et constitue encore un pan important de l'art contemporain.

Nouveau Réalisme : Le critique Pierre Restany a lancé le terme Nouveau Réalisme dans un manifeste du 16 octobre 1960. Le 27 octobre, il fondait le groupe du même nom au domicile d'Yves Klein. Pierre Restany avait perçu un dénominateur commun entre les démarches fort différentes des

divers artistes réunis sous cette étiquette : *« un geste fondamental d'appropriation du réel »*. Sa définition du Nouveau Réalisme, *« de nouvelles approches perspectives du réel »* tenait compte de la diversité des motivations. Le groupe en tant que tel a existé trois ans, jusqu'à la date de la dernière exposition collective en 1963. Il a manifesté une grande créativité dans ses techniques d'expression, depuis les séances publiques d'Yves Klein employant des « pinceaux vivants » jusqu'aux accumulations d'Arman, en passant par les compressions de César, les empaquetages de Christo, les affiches lacérées de Hains, Rotella et Villeglé, les tableaux-pièges de Spoerri, les assemblages de Raysse, les machines à peindre de Tinguely et les personnages de Niki de Saint-Phalle.

Nouvelle image : En 1978, une exposition au Withney Museum of American Art de New York, organisée par Richard Marshall, rassemble sous le titre « New Image Painting » des œuvres disparates qui permettent toutefois de toucher du doigt un phénomène important sur la scène new-yorkaise : le retour à la figuration aisément déchiffrable après dix ans de minimalisme, et à des peintures sur toile traditionnelles après le déferlement de non-objets de l'art conceptuel.

Photographie manipulée : Dans la photographie contemporaine, deux tendances s'opposent diamétralement : l'esthétique de l'instantané et la manipulation. Cette manipulation peut intervenir au niveau du sujet représenté par une mise en scène, ou au niveau du tirage lui-même selon des procédés les plus divers (on parlera d'image fabriquée). Les techniques de manipulation peuvent être très simples. Par exemple Arnulf Rainer dessine sur ses tirages, pour obtenir des autoportraits quasi expressionnistes. Lucas Samaras retouche avec les doigts l'émulsion encore humides de ses polaroïds. Joël Peter-Witkin réalise des compositions surréelles en gribouillant sur les négatifs… Le point commun entre toutes ces photographies, c'est qu'elles se présentent comme des tableaux et se refusent à assumer le moindre rôle documentaire.

Réalisme : Au sens commun, caractère de ce qui tend à ressembler à la réalité. Ne pas confondre avec le Réalisme en histoire de l'Art. Ce dernier correspond à un mouvement artistique né vers 1830 et qui se prolonge jusqu'à la fin du XIX^{e} siècle.

Le Réalisme : Gustave Courbet (1819 – 1877) est le chef de file de ce mouvement. Attiré par des paysages et la nature, il déclare peindre sans apporter de corrections ou de modifications aux sujets qu'il observe. Avec *L'Enterrement à Ornans* (Musée d'Orsay, Paris) il donne à une scène populaire les grandes dimensions réservées traditionnellement à la peinture historique officielle.

Trompe l'œil : Technique qui consiste à pousser le réalisme d'une peinture le plus loin possible pour que le public puisse la confondre avec la réalité. Les trompe-l'œil sont de véritables prouesses techniques qui représentent souvent des effets de perspectives.

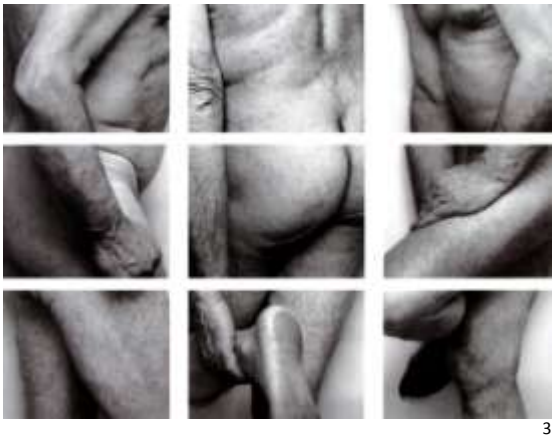
Virtuel : Une image virtuelle désigne une image qui n'a pas de réalité matérielle (image cinématographique par exemple).

CORPS

Les images du corps, présentes à profusion dans le quotidien des élèves, exercent une fascination. Face à la diversité des sources, des supports médiatiques et de la nature matérielle des images, l'objectif est de développer la capacité des élèves à analyser et interpréter ces images qui entretiennent, sous un abord direct, un rapport complexe avec la réalité.

1

2



3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Corps → Ressemblance, vraisemblance, dissemblance

À travers leurs œuvres qui questionnent la ressemblance et la dissemblance corporelle, les artistes jouent avec la réception des images, les codes qui régissent le code documentaire et le rapport qu'elles entretiennent avec la réalité. À travers ces différents supports visuels, les élèves abordent les analogies ou les dissemblances du corps.

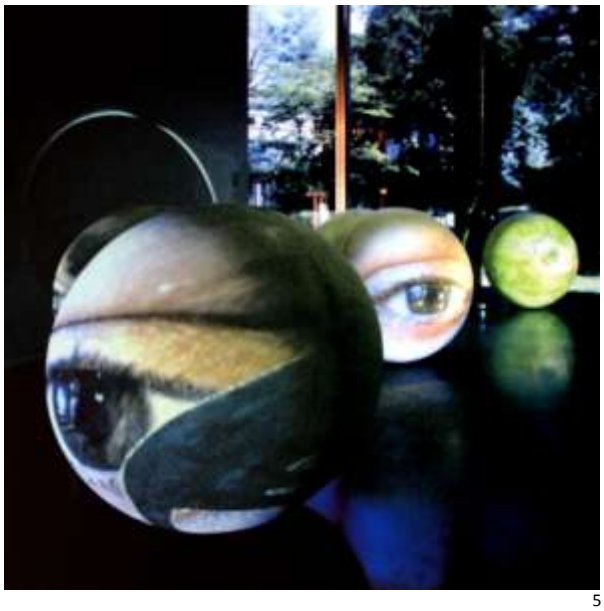
1. Petrus CHRISTUS, Portrait d'un chartreux, 1446.
2. Chuck CLOSE, Self portrait, 1977.
3. John COPLANS, Frieze, #4, three panels, 1994.
4. Erwin WURM, Palmers, 1997.
5. Lucian FREUD, Benefit supervisor resting, 1994.
6. Charles LE BRUN, Trois têtes d'homme, vers 1698.
7. Cindy SHERMAN, Untitled #153, 1985.
8. Valérie BELIN, Sans titre, 2003.
9. Wim DELVOYE, Cloaca n°5, 2006.
10. Robert GOBER, Sans titre, 1991.
11. Ron MUECK, Untitled-Boy, 1999.
12. Annette MESSAGER, Mes vœux, 1989.
13. Pavillon danois, Biennale de Venise 2009.
14. Arnulf RAINER, Sans titre, 1974.
15. Patrick TOSANI, Masque n°6, 1999.
16. Hans HOLBEIN Le Jeune, Christ mort, 1521.

1

2

3

4



5

6

7

8

9

10

Corps → Déformation, exagération, distorsion

Les artistes se sont emparés de la représentation du corps afin de le déformer et de nous plonger dans un univers imaginaire et fictionnel. Cette entrée permet d'explorer avec les élèves le sens produit par les déformations, exagérations, distorsions, et d'ouvrir sur la question de l'interprétation. L'image du corps devient alors support de fantasmes monstrueux.

1. Hans HOLBEIN, Les ambassadeurs, 1533.
2. John STEZAKER, Ange 2, 1997-1999.
3. John STEZAKER, Démon, 1997-1999.
4. Hans BELMER, Tenir au frais, 1958.
5. Tony OURSLER, Mirror maze (Dead eyes live), 2003.
6. Janaina TSCHAPE, He drowned in her eyes, 2000.
7. Douglas GORDON, Monster, 1997.
8. Kiki SMITH, My blue lake, 1995.
9. Hans BELIMER.
10. André KERTESZ, Distorsion.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

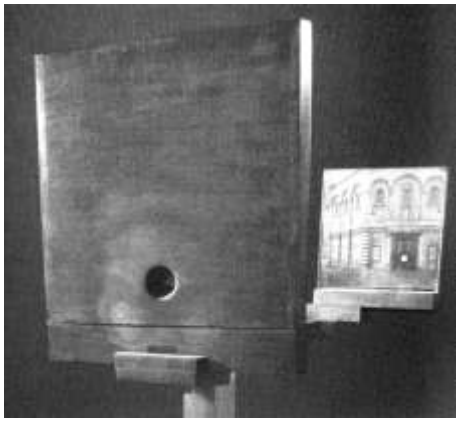
15

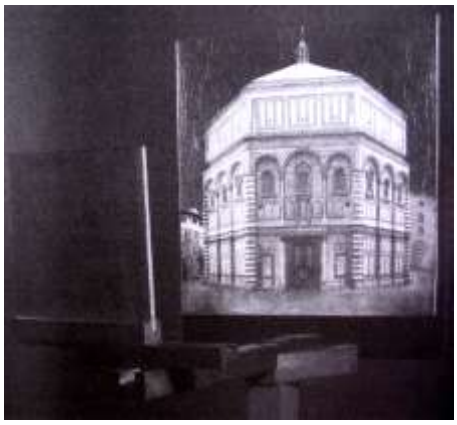
Corps →Mutation, hybride, chimère

Dans l'art contemporain, le corps n'est plus conçu dans sa globalité mais comme une addition d'éléments, de membres, d'organes modulables. Les techniques utilisées par les artistes montrent les différentes étapes de ces changements corporels qui sont à la fois terrifiants et fascinants pour les élèves. Proposer une recherche sur la mutation, l'hybridation et la chimère, c'est interroger les transformations du corps que l'image permet par les techniques numériques.

1. Paloma VARGA-WEISZ, Bumpman sick, 2002.
2. Nicola COSTANTINO, Peleteria, 2000.
3. Raquel PAIEWONKY, Mutantes, 2009.
4. Hans Baldung GRIEN, Les sept âges de la femme, 1544.
5. Janaina TSCHAPE, Sala de espera, 2001.
6. Francisco GOYA, Les Caprices I, planche 20.
7. Tibor KALMAN, série « What if… », 1993.
8. ORLAN, Refiguration/ self-hybridation #38, 1998.
9. René MAGRITTE, L'invention collective, 1934-1935.
10. Janaina TSCHAPE, Sea and mountain, 2004.
11. Grotesque.
12. Janaina TSCHAPE, Melantropics, 2005.
13. ablo PICASSO, Minotaure, 1937.
14. Daniel LEE, 1960 - Année du rat (« Manimals »), 1993.
15. Charles LAMART, Dr Jekyll & Mr. Hyde, 1953.

Tout objet occupe d'une manière ou d'une autre un certain volume et manifeste le lieu. La question du lieu et sa représentation est abordée par différentes pistes : le lieu comme matériau, comme dimension de la réalité ou de la fiction, et comme dialogue entre l'œuvre et le spectateur.





1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

Lieu → Cadrage, montage, point de vue

La construction et la transformation des images du lieu ouvrent des questions et des opérations relatives au cadrage, au point de vue, au montage. L'élève peut ainsi créer des espaces où le spectateur perd ses repères et découvre un nouvel environnement.

1. Vue de dos / de face du dispositif de Brunelleschi.
2. Giovanni BACICCIA, Triomphe du nom de Jésus, 1676-1679.
3. Felice VARINI, Peinture à St Nazaire, 2007.
4. Georges ROUSSE, Archigraphies, Séoul, 2000.
5. Maurits Cornelis ESCHER, Relativité, 1953.
6. Valérie JOUVE, Sans titre, 1994.
7. Myong-Ho LEE, série « Arbre », 2006-2007.
8. Philippe RAMETTE, Inversion de pesanteur, 2003.
9. Illusion d'optique.
10. François MECHAIN, L'invention du monde, 1982.

1

2

3

4

5

6

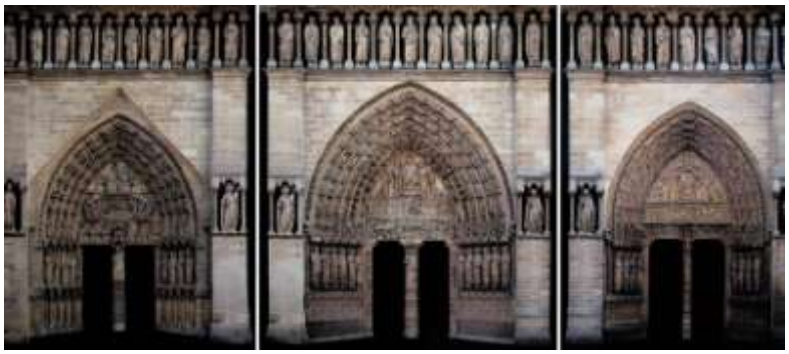
7

8

9

10

11



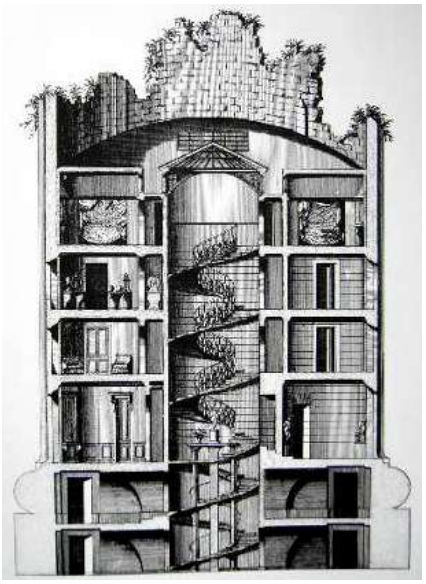
12

Lieu → Intervention, détournement, réappropriation

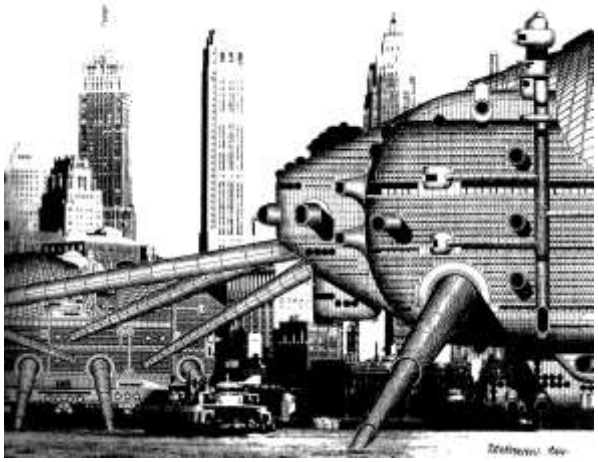
Le cadrage d'un lieu permet le prélèvement d'un morceau d'espace que les artistes se sont appropriés afin de le détourner. Ces opérations d'interventions plastiques réinventent l'image du lieu. Avec les élèves, intervenir sur l'image lui permet d'explorer ses propriétés matérielles, plastiques, iconiques et sémantiques.

1. Sandy SKOGLUND, Radioactive cats, 1980.
2. Michel KEMPF, Métaphore 1, 2005.
3. Tapis de prière, Turquie, fin du XVI^{e} siècle.
4. Wim DELVOYE, Atlas #1, 2003.
5. Monika SOSNOWSKA, Entrée, 2003.
6. Richard HAMILTON, Just what is it that makes today's…, 1956.
7. Pierrick SORIN, Nantes Projets d'artistes, 2000.
8. Ernest PIGNON-ERNEST.
9. Mounir FATMI, Save Manhattan 3 : sound architecture.
10. Charles SIMONDS, Appartement, 1975.
11. Erwin WURM, Untitled (Hamlet), 2007.
12. Joong Keun LEE, In God we trust ?, 2008.

1



2



3

4

5

6

7

8

9

10

11

Lieu → Caprice, folie utopie

Les artistes ont de tout temps créé, fantasmé, construit des architectures utopiques. Parfois abri, théâtre de leur imaginaire, ornements aux fonctions prestigieuses de cour. Ces fabriques, caprices ou folies sont comme des objets emblématiques hautement significatifs d'une contrée lointaine ou d'une époque révolue. Le XVIII^{e} siècle voit se multiplier les fabriques, sous l'influence de la peinture, expression d'une réalité fictive. Les élèves peuvent réaliser de petites architectures improbables.

1. Pieter BRUEGHEL, Construction de la Tour de Babel, 1563.
2. Le désert de Retz, plan de la colonne tronquée.
3. ARCHIGRAM, Walking city, 1964.
4. Hubert ROBERT, Vue imaginaire de la Grande Galerie.
5. Alain BUBLEX, Plug-in City (2000), 2003.
6. Dorothea TANNING, Chambre 202 – Hôtel du Pavot, 1970.
7. Dionisio GONZALES, Nova acqua gazoza.
8. Le désert de Retz, temple du dieu Pan.
9. Le désert de Retz, plan.
10. Filip DUJARDIN, Sans titre.
11. Piero della FRANCESCA, Citta ideale.

Objet

Si le corps humain ou le paysage ont été la grande source d'inspiration dans l'histoire de l'art, la présence d'objets dans les œuvres pourrait bien être une des grandes composantes de l'art contemporain. L'acte créateur trouve ses origines dans l'observation ou les manipulations de la réalité, inondée d'objets les plus divers. Ce thème de réflexion autour de l'objet est l'occasion d'inviter les élèves à réfléchir aux processus créatifs : manipulation, appropriation, détournement.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Objet → Référent, écart

Le peintre antique Zeuxis, célèbre par l'« Histoire naturelle » de Pline l'Ancien, avait si fidèlement reproduit les raisins que les oiseaux, trompés, venaient les picorer. Aborder les notions de trompe-l'œil et d'écart avec les élèves, c'est pour eux se questionner sur la représentation et la présentation des objets.

1. René MAGRITTE, La trahison des images, 1929.
2. W. VAILLANT, Nature morte aux lettres et à la plume, 1658.
3. Erwin WURM, Truck, 2005.
4. Bertrand LAVIER, Brandt/Haffner, 1984.
5. MAN RAY, Nus, Selene.
6. Antonio PASCALE, Tempo reale, 2005.
7. Maurizio CATTELAN, Stadium, 1991.
8. Andy WARHOL, Brillo-Box, 1964.
9. Erwin WURM, Renaud 25, 1991-2008.
10. Joseph KOSUTH, One and tree chairs, 1965.
11. Marcel DUCHAMP, Fontaine, 1917.
12. Julian OPIE, Escaped animals, 2002.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

Objet → Rhétorique : allégorie, métonymie, métaphore

Exploiter les éléments de rhétorique des images comme l'allégorie, la métaphore ou la métonymie, c'est créer un dialogue entre l'image et son référent réel, qui est source d'expression poétique. Les élèves peuvent mettre en regard l'image et l'imagé.

1. Lubin BAUGIN, Nature morte à l'échiquier, 17e siècle.
2. Jean COCTEAU, Le sang d'un poète, 1930.
3. MAN RAY, Le violon d'Ingres, 1924.
4. Anastasia BOLCHAKOVA, Sans titre.
5. Robert BRESSON, Sans titre, 1931.
6. Biennale de Venise 2009.
7. Paul NOUGÉ, Les Buveurs (Subversion des images), 1929-1930.
8. Marcel DUCHAMP, La boîte alerte (Missives lascives), 1959.
9. Salvador DALI, Lobster telephone, 1936.
10. Erik DIETMAN, La scie malade, 1961.
11. Piero MANZONI, Merda d'artista, 1961.
12. Sarah LUCAS, Au naturel, 1994.
13. Meret OPPENHEIM, Déjeuner en fourrure, 1936.
14. Miklos GULYAS, Szekesfehervar, 2006.

1

2

3

4

5

6

7

8

Objet → Transparence et opacité

En linguistique, transparence et opacité désignent la dualité présente dans tout mot : soit on le considère dans sa concrétude de phonèmes et de morphèmes, soit on le traverse pour le relier au référent qu'il désigne. L'objet peut être utilisé par les plasticiens aussi bien pour sa matérialité que pour l'image qu'il révèle.

1. Bernard PRAS, Geisha, 2002.
2. Giuseppe ARCIMBOLDO, Le bibliothécaire.
3. Pablo PICASSO, Nature morte à la chaise cannée, 1912.
4. Pablo PICASSO, Tête de taureau, 1942.
5. Tony CRAGG, La palette du peintre, 1985.
6. Marcel DUCHAMP, Porte-bouteilles (Hérisson), 1914.
7. Daniel SPOERRI, La douche, 1961.
8. T. NOBLE & S. WEBSTER, Dirty white trash, 1998.

Image

L’image et l’œuvre d’art entretiennent des liens si étroits que bien souvent ils se confondent. Au contact de l’œuvre à fort pouvoir iconique, les élèves exercent leur imagination et leur esprit d’analyse. Ils acquièrent des outils et des méthodes pour concevoir des images.
L’étude des images aura aussi pour objectif de comprendre ce qu’elles entretiennent avec la réalité. À travers leurs réalisations, les élèves seront sensibilisés aux images et aux codes du style documentaire. L’image sera abordée du point de vue culturel comme trace ou indice d’un fait, d’un événement ou d’une présence dont elle témoigne ou qu’elle simule.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

Image → Unique, multiple, séquentielle, sérielle

Les artistes, grâce à des techniques modernes et contemporaines, peuvent questionner la reproductibilité et la diffusion de leurs œuvres. Les élèves se familiarisent avec les images et leur diversité pour appréhender leur rapport au temps et à l'espace. Cette piste permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles de l'œuvre dans la bande dessinée et les techniques de reproductibilité de l'image : gravure, lithographie, sérigraphie…

1. Malcom MORLEY, Race track (South Africa), 1970.
2. Arthur HARFAUX, Moi et moi, dédoublement, 1927.
3. Marcel DUCHAMP, L.H.O.O.Q La Joconde, 1919.
4. TALBOT, Mistinguett en Joconde.
5. Hocine ZAOUAR, Massacre à Bentalha, 23 septembre 1997.
6. Robin RHODE, The stripper, 2004.
7. Andy WARHOL, Marilyn.
8. GIORGIONE & Le TITIEN, Vénus endormie, vers 1508-1510.
9. Le TITIEN, Vénus d'Urbino, 1538.
10. VELASQUEZ, La toilette de Vénus, 1647-1651.
11. Dirk de Quade van RAVESTEYN, Vénus endormie, 17e siècle.
12. Francisco GOYA, La Maja desnuda, vers 1799-1800.
13. Edouard MANET, Olympia, 1863.
14. Victor BURGIN, Olympia, 1982.
15. Larry RIVERS, J'aime Olympia en noire, 1970.
16. Publicité contre l'anorexie.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

Image → Télé, publicité, propagande

Les artistes ont su exploiter les stratégies de communication comme la publicité et la propagande pour exprimer leurs idées. Ces images sont des supports et des lieux de diffusion, acteurs et témoins de leur temps qui interrogent les relations entre image et pouvoir.
L'image publicitaire, très présente dans l'environnement quotidien des élèves, est source de questionnement : comment différencier des images de communication et de documentation ? Comment développer un point de vue analytique et critique sur les images qui les entourent, et comment s'en saisir à des fins d'argumentation ou de création ?

1. Cindy SHERMAN, Untitled film still #21, 1978.
2. Cindy SHERMAN, Untitled film still #17, 1978.
3. Cindy SHERMAN, Untitled film still #58, 1980.
4. Jean-Paul GOUDE, Carolina, 1976.
5. Antonio DE FELIPE, In-Fanta de limón/de naranja, 1992.
6. Xiao FAN, Mode of life #°1 to 5, 2005.
7. Dove evolution.
8. Stefan WALTER, Virtual killer #3 & 6, 2003.
9. Affiche de propagande.
10. Antonio DE FELIPE, La granja, 1996.
11. György ORBAN, Assimilation séries télévisées, 2004.

1

4

2

5

3

FROM THE DIRECTOR OF INDEPENDENCE DAY
THE DAY AFTER TOMORROW
MAY 28

6

7

8

Image → Absence, prégnance, virtuel

Grâce à des avancées technologiques, les artistes ont su créer des images virtuelles qui interrogent la réalité. Très sensibles à ce type d'images et aux outils de leur fabrication, les élèves pourront à leur tour réaliser des images virtuelles, source de leur imaginaire, créer une fiction à partir d'élément d'origine diverse par des processus numériques.

1. James CAMERON, Avatar, 2009.
2. CGSociety, Dice - Mirror's edge, 2008.
3. Yuke's Media Creation, TFC 2009 Undisputed, 2009.
4. John Ayrton PARIS, Thaumatrope.
5. Simon COSTIN, Scar 2, 1996.
6. Affiche du film « The day after tomorrow ».
7. Lazar FOTI, Cantine, 2006.
8. Nicole TRAN BA VANG, Collection automne/hiver, 2003.

Récit

Le récit, dans la hiérarchie des genres, correspond à la peinture d'Histoire, très prisée par les peintres qui cherchaient à illustrer les événements issus des textes bibliques, historiques et mythologiques. L'image a été le témoin de ces narrations, qui aujourd'hui bénéficient de techniques telles que la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma et la vidéo.

Les élèves, par la réalisation d'images fixes et mobiles, peuvent travailler la relation au temps et à l'espace.

1

PALAZZO PAPADOPOLI...
STEPPES OF DREAMERS?
ILLYA CHICHKAN & MIHARA YASUHIRO?
THE UKRAINIAN PAVILION!
THE STORY BEGINS HERE...
A JOURNEY MUCH LIKE MARCO POLO'S....
...NOTICE THE UNEXPECTED...
CULTIVATE SELF-CONFIDENCE....

3

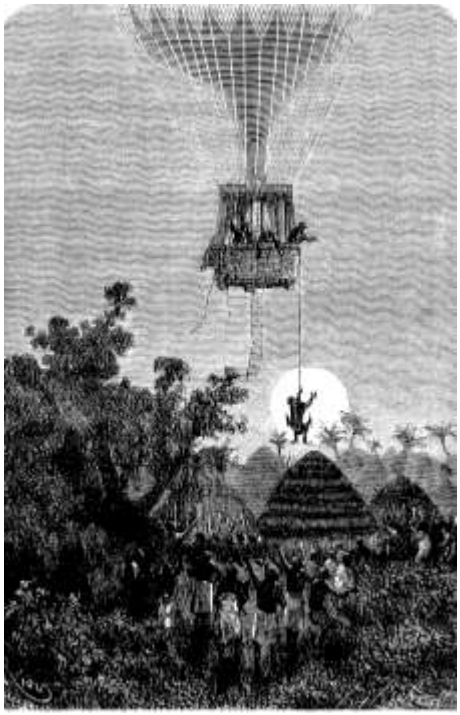
2

4

IL EST FORT -
LA RESSEMBLANCE DU PÊTRE
LA BÉNÉDICTION DU PÊTRE
IL A FAIT UNE VIE JUTE

5

6


7

8

Récit → Narration

Les artistes contemporains cherchent à exprimer leurs mythologies personnelles par l'utilisation de pratiques photographiques, cinématographique, vidéographiques et numériques. Dans cette volonté de raconter une autobiographie réelle ou fictive, les élèves porteront leur pratique sur des images fixes ou animées, analogiques ou virtuelles, documentaires ou fictionnelles. L'étude du temps et du mouvement, réel ou suggéré, contribuera à la découverte de nouvelles techniques.

1. Sophie CALLE, Douleur exquise, 1984-2003.
2. William WEGMAN, Sans titre, 1992.
3. I. CHICHKAN & M. YASUHIRO, Steppes of dreamers, 2009.
4. Jacques MONORY, Meurtre #21, 1968.
5. Christian BOLTANSKI, Saynètes comiques, 1974.
6. Tom PHILLIPS, A Humument, 1970-1975.
7. Jules VERNE, Cinq semaines en ballon.
8. Jean LE GAC, Story art (avec fantôme…), 1986.

UN CHIEN ANDALOU
UN FILM DE
LUIS BUÑUEL
ET
SALVADOR DALI

2

Récit → Montage, découpage, ellipse

En créant des œuvres avec des images fixes ou animées, les plasticiens peuvent travailler la durée, la vitesse et le rythme par le montage, le découpage, l'ellipse. Les élèves peuvent étudier également ces processus séquentiels, fixes et mobiles, tout en s'interrogeant sur la dimension fictive ou réelle de l'image.

1. Luis BUÑUEL et Salvador DALI, Un chien andalou, 1928.

2. Chris MARKER, La jetée, 1962.

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

Récit → Histoire, mythe, pouvoir

De tout temps, les artistes ont cherché à exprimer les grands mythes de l'humanité, son histoire et ses enjeux politiques. Une grand profusion d'images peut être étudié par les élèves afin qu'ils repèrent ce qui relève de la réalité et de la fiction, qu'ils comprennent la place de l'art, acteur et témoin de son temps, et qu'ils interrogent les relations entre les images et les pouvoirs. À leur tour, ils peuvent être amenés à réaliser des images fixes ou animées qui racontent leurs histoires personnelles, fantasmées, virtuelles…

1. J. BRUEGHEL & P.-P. RUBENS, Le Paradis terrestre..., vers 1615.
2. Demeter BALLA, Adam et Eve, 1984.
3. P.-P. RUBENS, Le débarquement de Marie de Médicis…, 1621.
4. Jeff WALL, Dead troops talk, 1992.
5. Maurizio CATTELAN, Lui, 2001.
6. Pascal BERNIER, W.W.F., 1996-1998.
7. A.-J. GROS, Bonaparte visitant les pestiférés de Jaffa, 1804.
8. David LACHAPELLE, Le déluge, 2006.
9. Zsolt HAMARITS, Adam et Eve, 2004-2008.
10. Jules-Claude ZIEGLER, La République, 1848.
11. Honoré Daumier, La République, esquisse, 1848.
12. Guillermo del TORO, Le labyrinthe de pan, 2006

Propositions de sollicitations

Raconter une histoire
Je suis un super héros !
Une histoire à dormir debout
Rendre visible un faux souvenir
Mettre en scène un monde irréel
Créer un C.V par l'image
Réaliser un roman-photo
Raconter par images sa vie fictive
Mon musée imaginaire
Créer par l'utilisation d'un logiciel un monde irréel
Je réalise mon avatar
Je vis sur une autre planète
Hybridation entre un être humain et un animal
Montrer les différentes étapes de votre mutation
Le mariage entre un presse-purée et une fourchette
Ma vie est un conte à dormir debout
De l'autre côté du miroir…
Autoportrait vérité-fiction
J'ai une double vie
Un monde irréel
Détective privé : un métier d'avenir !
Corps déformé
Chimère de mes rêves
Les 4 étapes de mon morphing
Les 4 étapes du morphing d'un objet banal
Travailler sur mon portrait par effacement
S'approprier une œuvre par grattages, superpositions, effacements, transparences…
Imaginer une autre manière d'achever une œuvre
Saturer une œuvre de votre choix
Retrouver les étapes masquées d'une œuvre d'art comme un archéologue
Cadavre exquis
À partir d'un pochoir reproduire une forme jusqu'à l'épuisement des techniques et des matériaux
Suite – série
Collection – série
Transformer une œuvre par recouvrement
Construire une histoire par plusieurs étapes successives
Utiliser une œuvre connue pour en proposer une nouvelle dimension
Réaliser une œuvre virtuelle

Autoportrait hyperréaliste
Autoportrait déformé
Autoportrait métamorphosé
Images de ma pensée
Table de montage
Cocatrix ou Didadodon ? Montrer les preuves de l'existence d'un animal hybride
Le petit théâtre de ma vie
Le petit théâtre de la réalité
Ma classe, ce théâtre de l'absurde !
Le réel, le fortuit, le merveilleux
Le fantastique est entré dans ma vie
Créer une œuvre précieuse à partir d'éléments de rebus
S'approprier des images pour créer un œuvre d'art
Réalisateur d'un film de science-fiction
Je suis le héros/l'héroïne d'un roman-photo
La mascarade
Détective privé en pleine enquête
Suivre un inconnu et retracer son parcours
Photographier un objet selon différents points de vue : gros plan, plan moyen, plan rapproché, plan d'ensemble
Changer le cours de l'histoire de l'art en intervenant sur une œuvre majeure !
Parodier une œuvre d'art
Maltraiter la Joconde ou la Vénus de Milo ?
Travestissement burlesque
À chacun sa Joconde
Images en série
Le meilleur des mondes
Biographies extraordinaires
La « petite mémoire », C. Boltanski
Autobiographie – autofiction
Double-jeux, double-je
Entre fable et réalité
Usine à miracle et fabrique à mythologies
Un visage peut en cacher un autre
Un architecte de l'irréel
Un espace réel – virtuel
Architecture utopique
Monde imaginaire

Coin des curieux

→ Sites de musées

Château d'Oiron

Edifié à partir du XVI[e] siècle par la famille seigneuriale des Gouffier, le château d'Oiron abrite la collection contemporaine Curios & Mirabilia, librement conçue sur le thème du cabinet de curiosités en référence à la fabuleuse collection d'art de Claude Gouffier, grand écuyer d'Henri II. Les artistes réinterprètent un lieu et un décor d'origine exceptionnels - galerie de peintures murales Renaissance dans le style de l'école de Fontainebleau, boiseries peintes et sculptées du XVIIe siècle.
Lien : www.**oiron**.fr

Musée Dali à Figueras

Le Théâtre-Musée Dalí, le plus grand des objets surréalistes du monde, est installé dans une construction du XIX[e] siècle qui fut l'ancien Théâtre Municipal, détruit à la fin de la guerre civile. C'est sur ses ruines que Salvador Dalí décida de construire son musée.
Lien : www.salvador-**dali**.org/**muse**us/**figueres**/fr_index.html

Musée Magritte

Multidisciplinaire, la collection du musée Magritte est la plus riche au monde et comporte plus de 200 œuvres composées d'huiles sur toile, de gouaches, de dessins, de sculptures et d'objets peints mais aussi d'affiches publicitaires, de partitions de musique, de photos vintage et de films réalisés par Magritte lui-même.
Lien : www.**musee-magritte-museum**.be/

Centre Georges Pompidou

Le mouvement des images
Dossier pédagogique sur l'exposition du même nom et qui a eu lieu en 2008.
Lien : www.**centrepompidou**.fr/...**mouvement_images**/ENS-**mouvement-images**.ht...

La figuration narrative
Réalisé à l'occasion de l'exposition coproduite par le Centre Pompidou et la Réunion des musées nationaux, *Figuration narrative, Paris 1960-1972* (5), ce dossier propose d'aborder les artistes de la Figuration narrative à partir des collections du Musée national d'art moderne. Avec une question pour fil conducteur : en tant qu'image fixe, muette et bidimensionnelle, la peinture montre plus qu'elle ne décrit ; quel rapport l'image peut-elle instaurer avec le récit ?
Lien : www.**centrepompidou**.fr/...**figuration-narrative**/ENS-**figuration-narrative**2.html

Tendances de la photographie contemporaine
Ce dossier s'inscrit dans une série **Un mouvement, une période**, qui est régulièrement augmentée dans cette partie du site. S'adressant en particulier aux enseignants et aux responsables de groupe, ils ont pour objectif de proposer des points de repère et une base de travail pour faciliter l'approche et la compréhension de la création du 20[e] siècle ou pour préparer une visite au Musée.
Lien : www.**centrepompidou**.fr/...**photocontemporaine**/ENS-**PhotoContemporaine**.htm

La subversion des images
Dossier pédagogique réalisé à l'occasion de l'exposition « La subversion des images » en 2009.
Lien : www.**centrepompidou**.fr/education/.../ENS-**subversion**/ENS-**subversion**.htm

→ Sites d'artistes

Christian Boltanski

Ce dossier s'inscrit dans une série « Monographies. Artistes contemporains », du site du Centre Pompidou.
Lien : www.centrepompidou.fr/...**boltanski**/ENS-**boltanski**.htm

Alain Bublex

Il base son travail sur la pratique de la fiction. De sa formation de designer industriel, il a gardé le goût du projet et de la qualité technique, en concevant notamment des projets automobiles. A partir de la voiture Meunier-Béraud, Alain Bublex a transformé une vieille voiture Citroën, reconvertie en monospace. Il a également réalisé des études d'aérodynamique à partir d'une Fiat 126, intitulées *Aerofiat*.
L'artiste conçoit aussi des projets d'urbanisme. Pour son premier projet, en 1992, Alain Bublex imagine la ville virtuelle de Glooscap, conçue à partir du plan-type d'une ville moyenne nord-américaine : il en dessine les plans, les vues, imaginant un urbanisme, une histoire, une géographie, etc., pour une réalité fictive. Par la suite il reprend, d'après Le Corbusier, le Plan Voisin de Paris, inversant centre et banlieue. *Plug-in City* réunit des images virtuelles à partir d'un projet utopique de ville modulaire conçu dans les années 1960 par le collectif Archigram.
Après avoir imaginé un réseau de vente de hot dogs ambulant, Wet Stones, Alain Bublex travaille aujourd'hui sur un projet de manège en forme de maison animée pour la Ville de Paris.
Lien : www.attitudes.ch/expos/**bublex**/expo.htm

Sophie Calle

Du 19 novembre 2003 au 15 mars 2004, Sophie Calle s'expose au Centre Pompidou. Manifestation d'envergure, intitulée "M'as-tu vue", qui propose de réunir des travaux anciens comme *Les Dormeurs* (1979), peu montrés en France, et un important corpus d'œuvres nouvelles, telles que *Douleur exquise* (1984-2003) et *Unfinished* (2003), créées pour l'événement. Sous la forme d'installations, de photographies, de récits, de vidéos et de films, Sophie Calle construit, depuis plus de vingt ans, des situations où elle se met en scène sur un mode autobiographique et selon des règles précises. Dossier pédagogique :
Lien : www.centrepompidou.fr/education/...**calle**/ens-**calle**.html

Keith Cottingham

Site officiel de l'artiste où l'on peut retrouver notamment la série des "Fictitious portraits" où K. Cottingham produitdes identités fictives à partir de son propre visage.
Lien : www.kcott.com/

Nicolas Frespech

"L'échoppe photographique" ou « Mon journal intime »
Lien : www.**frespech**.com/echoppe/start.php
Lien : www.monjournalintime.com/

Joan Fontcuberta

Site officiel de l'artiste présentant une grande partie de son travail. Tenant de la photographie plasticienne depuis les années 70, Fontcuberta est créateur, théoricien, critique, historien et enseignant – domaine dans lequel il a publié de nombreux ouvrages. Il produit en particulier des images photographiques retravaillées numériquement. Il utilise tous les artifices possibles : photomontage, découpage, falsification de documents pour détourner la réalité. Comme beaucoup d'autres photographes contemporains, il questionne via le medium photographique ou ses textes, le réel, la vérité photographique, la vérité historique, la vérité fictionnelle ou la nature.
Lien : http://www.fontcuberta.com/

Duane Michals

Lien : www.duanemichaels.com/

Georges Méliès

Un dossier très complet réalisé par l'académie de Metz-Nancy, s'appuyant notamment sur des textes originaux de Méliès. Une approche pédagogique des trucages cinématographiques.
Lien : http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/fx/fxm.htm#6

Philippe Ramette

Lien : www.xippas.com/fr/artiste/**philippe_ramette**

Cindy Sherman

Lien: www.**cindysherman**.com/

Pierrick Sorin

Né en 1960, à Nantes, Pierrick Sorin est artiste vidéaste. Il réalise des courts-métrages et des dispositifs visuels dans lesquels il se moque, sur un mode burlesque, de l'existence humaine et de la création artistique. Fervent pratiquant de l'auto-filmage, il est souvent l'unique acteur des histoires qu'il invente. Mais l'artiste est aussi un enfant de Méliès: il crée en particulier des petits "théâtres optiques", mélanges d'ingénieux bricolages et de technologies nouvelles, qui lui permettent d'apparaître comme par magie, dans l'espace, sous forme de petit hologramme et parmi des objets réels.
Lien: www.**pierricksorin**.com/

"Nantes, projets d'artistes"
Un article très complet sur le projet vidéo de Pierrick Sorin, réalisé en 2000. "Nantes, projets d'artistes", sous la forme d'un documentaire très classique, présente un ensemble d'œuvres monumentales implantées dans la ville. Une demi-douzaine d'artistes européens (sept exactement, tous interprétés par Pierrick Sorin) commente, sur le terrain, leurs créations les plus folles. Inutile de dire que ces *projets* sont de pures fictions, n'ont aucune existence réelle et semblent, pour la plupart d'entre eux, parfaitement irréalisables.
Lien : http://espace-holbein.over-blog.org/article-20563616.html

Vibeke Tandberg

Vibeke Tandberg est une artiste norvégienne dont le travail photographique et vidéographique oscille entre la quête de l'identité personnelle et celle de l'identité sociale. Dans les images de Tandberg, l'idée du "jeu de rôle" évolue constamment : de l'identification aux archétypes il devient hybridation, en passant par le clonage, et jusqu'à l'expérience de jouer le rôle d'être soi-même.
Lien : http://vibeke-tandberg.inamarr.com/images.htm#living

Cahier des charges pour le catalogue

Itinéraires pédagogiques et réalisations d'élèves
« RÉALITÉ – FICTION »

Avec les Éditions d'à côté.

Pour réaliser cet ouvrage, quelques conditions *sine qua non* sont à respecter :

- le texte de l'enseignant, qui explique la démarche qu'il a mise en place avec ses élèves, avec des commentaires d'élèves doit contenir 2000 caractères environ, tout compris.
- 10 à 20 photos des réalisations d'élèves de bonne qualité.

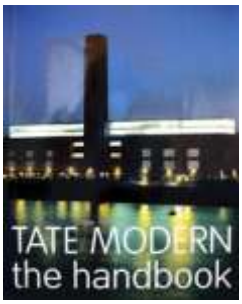
L'objectif est d'obtenir un ouvrage homogène et facile à mettre en page. Nous attendons de votre part un texte cohérent, traduisant votre itinéraire pédagogique avec vos élèves, sans coquille. Songez à le faire relire par une tierce personne avisée.

Faites parvenir par mail vos textes et photos à Natacha Petit ou à Lucien Félicianne.

Bibliographie

Stephan BERG (et al.), *Erwin Wurm*, Cologne, Dumont, 2009.

Daniel BIRNBAUM (dir.), *Making worlds*, catalogue d'exposition de la Biennale de Venise, Venise, Marsilio, 2009.



Iwona BLAZWICK et Simon WILSON, *Tate Modern : the handbook*, Londres, Tate Gallery, 2000.

Germano CELANT et Lisa DENNISON, *New York, New York, cinquante ans d'art, architecture, cinéma, performance, photographie et vidéo*, Milan, Skira, 2006.

Jean-Luc CHALUMEAU, *Les nouveaux Pop*, Paris, Cercles d'Art, 2006.

Judith COLLINS, *La sculpture aujourd'hui*, Paris, Phaidon, 2008.

Élisabeth COUTURIER, *L'art contemporain mode d'emploi*, Levallois-Perret, Filipacchi, 2004.

Isabelle de MAISON ROUGE, *Mythologies personnelles : l'art contemporain et l'intime*, Milan, Scala, 2004.

Sophie DUPLAIX (dir.), *Collection art contemporain*, Paris, Centre Pompidou, 2007.

William EWING, *Faire Faces : le nouveau portrait photographique*, Arles, Actes Sud, 2006.

Denis FAVENNEC, *Douce perspective : une histoire de science et d'art*, Paris, Ellipses, 2007.

Robert ATKINS, *Petit lexique de l'art contemporain*, Abbeville Press, 1998.

Claude FRONTISI (dir.), *Histoire visuelle de l'Art*, Paris, Larousse, 2001.

Catherine GRENIER, *Christian Boltanski*, Paris, Flammarion, 2010.

Eleanor HEARTNEY, *Art & Today*, Londres, Phaidon, 2008.

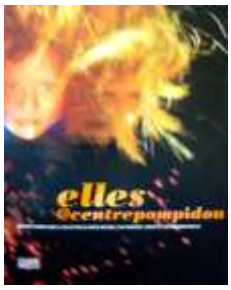
Enseigner à partir de l'art contemporain, CRDP d'Amiens, 1999.

Enrique JUNCOSA (dir.), *Chimera : Janaina Tschäpe*, catalogue d'exposition, The Irish Museum of Modern Art, 2008.

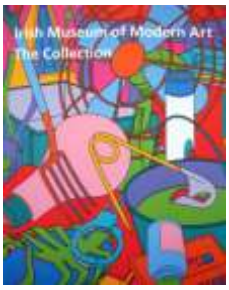
Serge LEMOINE (dir.), *L'art moderne et contemporain : peinture, sculpture, photographie, graphisme, nouveaux médias*, Paris, Larousse, 2006.

Les nuages… là-bas... les merveilleux nuages, catalogue d'exposition au Musée Malraux du Havre, Paris, Somogy / Musée Malraux, 2009.

MoMA Highlights, New York, The Museum of Modern Art / Skira, 2004.

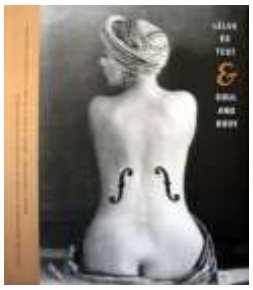


Camille MORINEAU (dir.), *Elles@centrepompidou : artistes femmes dans la collection du Musée National d'Art Moderne, Centre de Création Industrielle*, catalogue d'exposition, Paris, Centre Pompidou, 2009.



Marguerite O'MOLLOY, *Irish Museum of Modern Art : the collection*, Dublin, Irish Museum of Modern Art, 2005.

Didier OTTINGER (dir.), *Chimères*, Arles, Actes Sud, 2003.

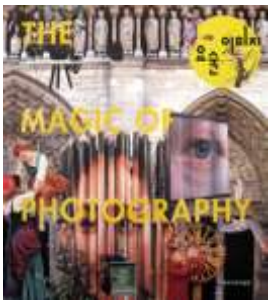


Baki PETER, *Soul and body, Kertész to Mapplethorpe, through the eyes of the greatest masters of photography*, catalogue d'exposition, Budapest, Szépművészeti Múzeum, 2008.

Francesco POLI, *Postmodern art 1945-now*, New York, Collins Design, 2008.

Jean-Louis PRADEL, *La figuration narrative*, Paris, Hazan, 2008.

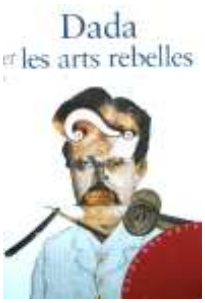
Territoires partagés : peinture et photographie aujourd'hui, catalogue d'exposition, Milan, Skira, 2007.



The Magic of photography, catalogue d'exposition, Séoul, The Museum of photography, 2009.

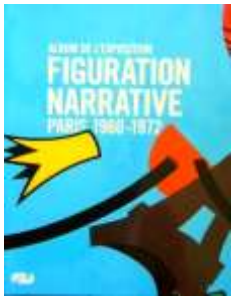
The Metropolitan Museum of Art guide, New York, The Metropolitan Museum of Art, 1994.

Ingo WALTHER (dir.), *L'art au XX^e siècle*, Cologne, Taschen, 2000.

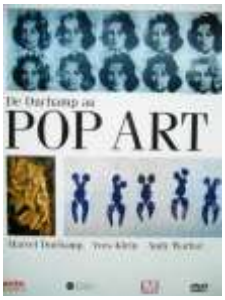


Dada et les arts rebelles, Guide des arts, Paris, Hazan, 2005.

Walter BENJAMIN, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Folio plus, 2000.



Album de l'exposition Figuration Narrative, Paris 1960-1972, Galeries Nationales du Grand Palais, Paris, RMN, 2008.



De Duchamp au Pop Art, DVD Palette, Arte video, RMN.

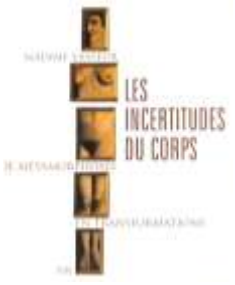
Matthew Barney : The Order, Cremaster 3, DVD mk2.

Art et pouvoir de 1848 à nos jours, SCEREN / CNDP, Baccalauréat, Histoire des arts.

TDC, textes et documents pour la classe n° 788, *Pastiche et parodie : de l'art du détournement*, CNDP.

Orlan, Paris, Flammarion, 2004.

Michael RUSH, *Les nouveaux médias dans l'art,* Londres, Thames and Hudson, 2005.



Nadine VASSEUR, *Les incertitudes du corps : de métamorphoses en transformations*, Paris, Seuil, 2002.

Corps, art vidéo et numérique, SCEREN / CNDP, Baccalauréat arts plastiques.